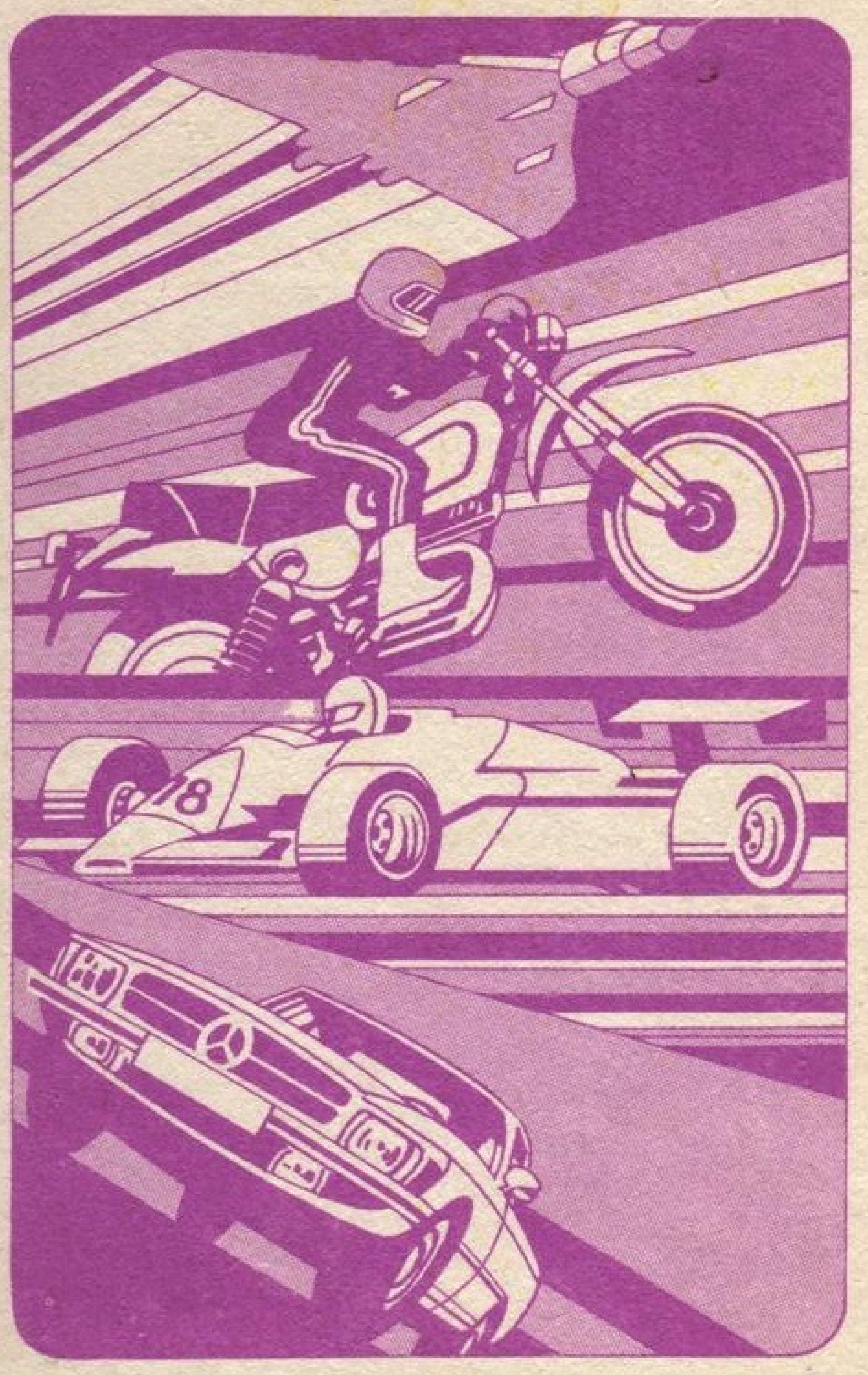

NAIPES MATCH
4


AUTOS
TURBO
NAIPES MATCH
4
AUTOS
TURBO
CONT.
1 MAZO de 32 NAIPES
INDUSTRIA ARGENTINA


NAIPES MATCH
Producido por CROMY S.A. Alsina 1290-8° Piso "B" (1088) CAPITAL
3
nuevos
motivos
9 EXCITANTES MOTIVOS
PARA COLECCIONAR
AUTOS
TURBO
NASA
SUPER JETS
HELICOPTEROS
MOTOS
GIG. DEL AIRE
SUPER JETS
AUTOS
AUTOS FORMULA
FUERA DE SERIE



A1 — **Francia**



RENAULT 5-TURBO

Km/h	196
kW/HP	118/160
RPM	6250
cm^3	1397
Acel. 0-100 Km/h	8 seg.
Cilindros	4

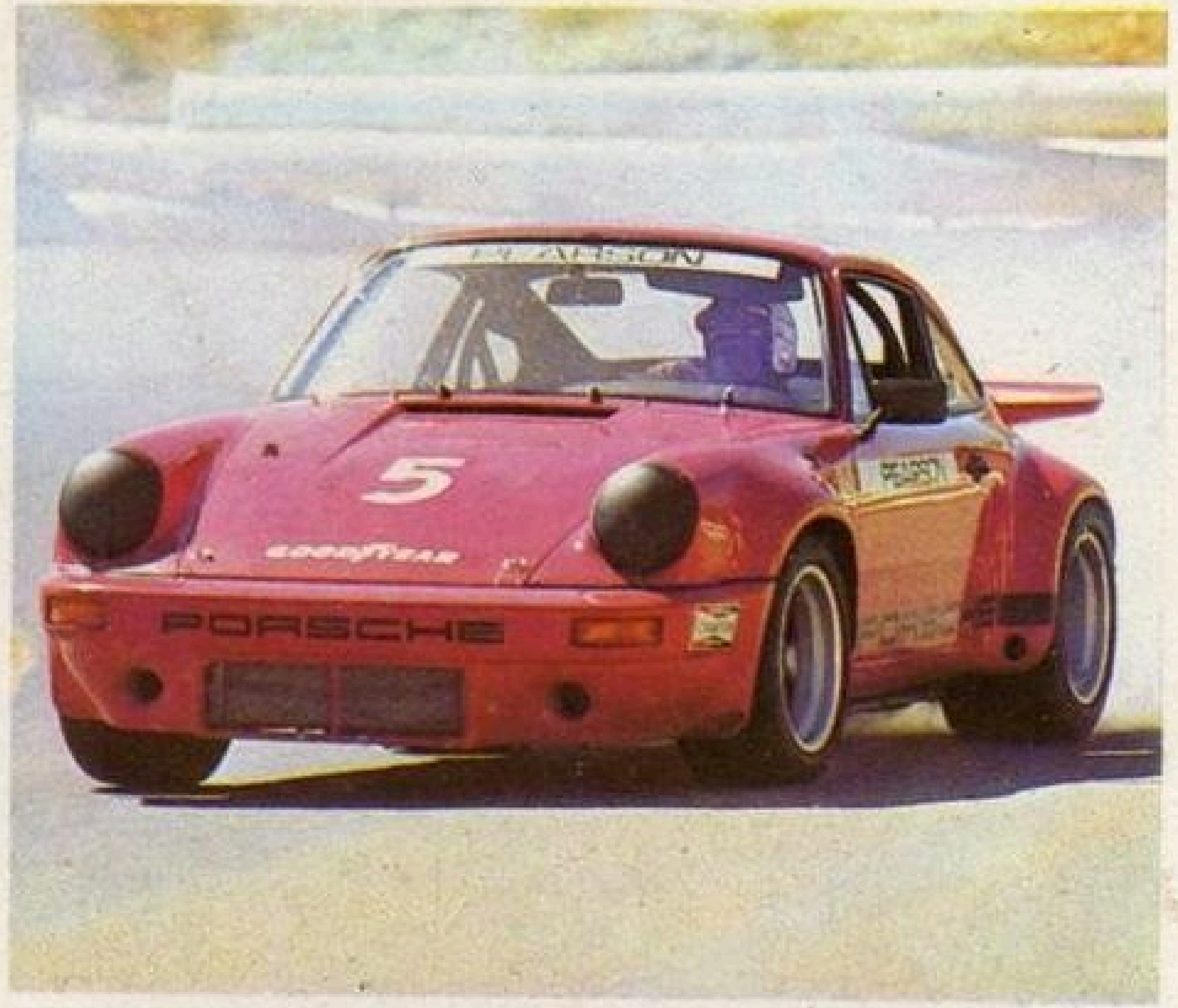
A2 — **Alemania**



PORSCHE 924-TURBO

Km/h	230
kW/HP	130/177
RPM	5500
cm^3	1984
Acel. 0-100 Km/h	7,2 seg.
Cilindros	4

A3 — **Alemania**



PORSCHE 911 SC-TURBO

Km/h	261
kW/HP	221/300
RPM	5500
cm^3	3299
Acel. 0-100 Km/h	5,5 seg.
Cilindros	6

A4 — **Italia**



LANCIA-RALLYE-MONTE CARLO

Km/h	223
kW/HP	150/205
RPM	6000
cm^3	1995
Acel. 0-100 Km/h	7,1 seg.
Cilindros	4

B1 Italia



LANCIA-GAMMA

Km/h	180
kW/HP	84,5/115
RPM	5500
cm^3	1999
Acel. 0-100 Km/h	11,2 seg.
Cilindros	4

B2 Italia



LANCIA - MONTE CARLO ESPECIAL

Km/h	210
kW/HP	131/180
RPM	5300
cm^3	1995
Acel. 0-100 Km/h	7,5 seg.
Cilindros	4

B3 Inglaterra



LOTUS-ELITE-TURBO

Km/h	215
kW/HP	156/213
RPM	6200
cm^3	2172
Acel. 0-100 Km/h	6,1 seg.
Cilindros	4

B4 Francia



RENAULT 18-TURBO

Km/h	185
kW/HP	81/110
RPM	5000
cm^3	1565
Acel. 0-100 Km/h	10 seg.
Cilindros	4

C1 **Francia**



RENAULT 30 DIESEL-TURBO

Km/h	160
kW/HP	63,5/86
RPM	4250
cm^3	2068
Acel. 0-100 Km/h	15,4 seg.
Cilindros	4

C2 **Francia**



RENAULT-FUEGO-TURBO

Km/h	198
kW/HP	81/110
RPM	6200
cm^3	1995
Acel. 0-100 Km/h	9,2 seg.
Cilindros	4

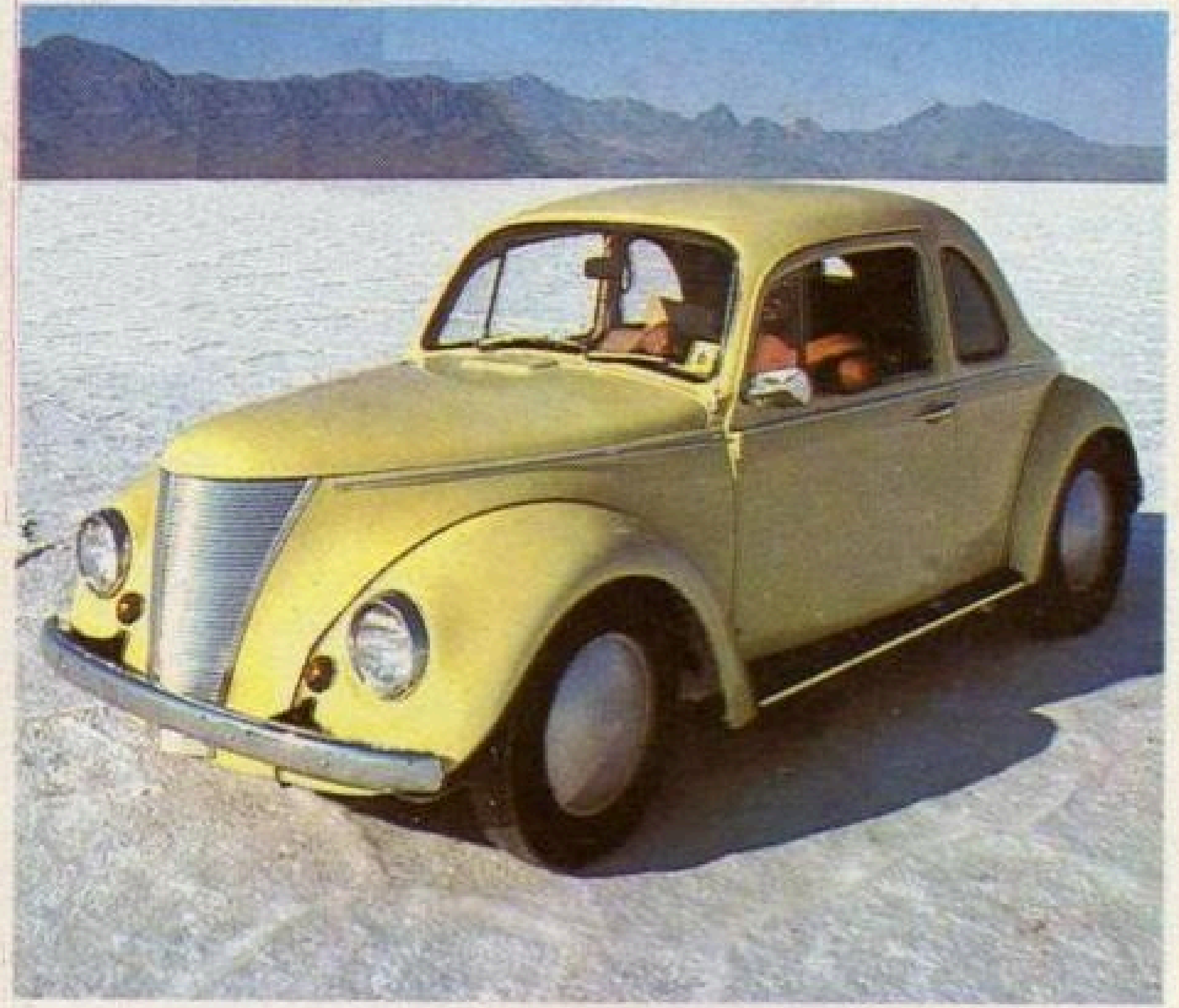
C3 **Inglaterra**



MANTA-TURBO

Km/h	215
kW/HP	91/125
RPM	5600
cm^3	2200
Acel. 0-100 Km/h	7 seg.
Cilindros	4

C4 **Estados Unidos**



SATELLIT-TURBO VW

Km/h	176
kW/HP	69/95
RPM	5200
cm^3	1860
Acel. 0-100 Km/h	9 seg.
Cilindros	4

D1 Estados Unidos



FORD - LINCOLN ESPECIAL

Km/h	285
kW/HP	248/340
RPM	6100
cm³	2800
Acel. 0-100 Km/h	6 seg.
Cilindros	4

D2 Estados Unidos



FORD-MUSTANG-TURBO

Km/h	186
kW/HP	64,5/88
RPM	3800
cm³	3272
Acel. 0-100 Km/h	10 seg.
Cilindros	6

D3 Estados Unidos



AC-COBRA-TURBO-REPLICA

Km/h	215
kW/HP	224/304
RPM	5000
cm³	5600
Acel. 0-100 Km/h	5,8 seg.
Cilindros	8

D4 Inglaterra/USA



ROLLS-ROYCE - TURBO ESPECIAL

Km/h	210
kW/HP	ca. 167/220
RPM	4000
cm³	6750
Acel. 0-100 Km/h	ca. 6 seg.
Cilindros	8

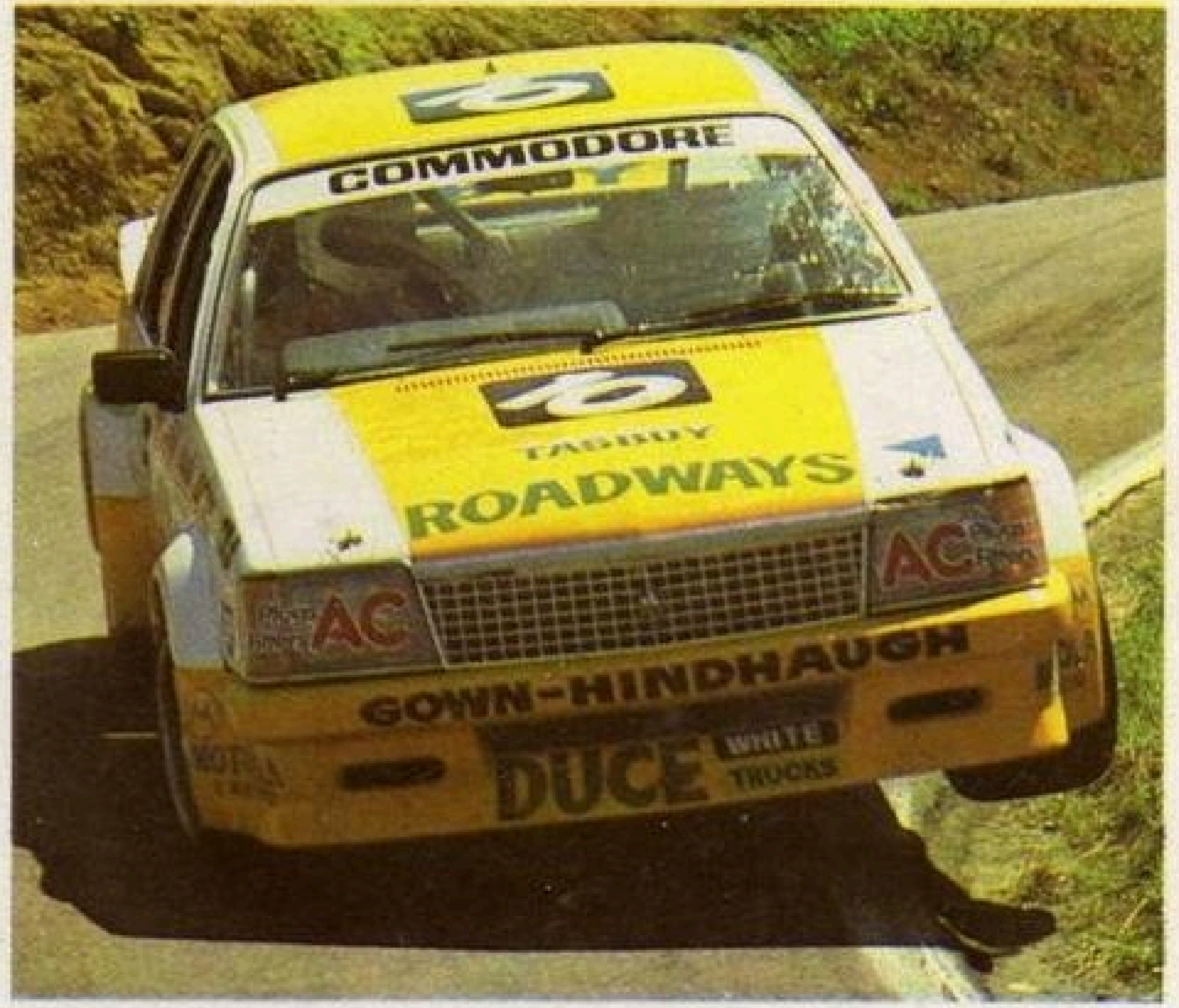
E1 Alemania



BMW M1 - TURBO ESPECIAL

Km/h	245
kW/HP	228/310
RPM	5600
cm3	3500
Acel. 0-100 Km/h	5 seg.
Cilindros	6

E2 Australia



HOLDEN SLE-TURBO

Km/h	210
kW/HP	92/125
RPM	4100
cm3	3298
Acel. 0-100 Km/h	9,1 seg.
Cilindros	6

E3 Alemania



AUDI 100 TURBO-DIESEL

Km/h	150
kW/HP	51,5/70
RPM	4800
cm3	1986
Acel. 0-100 Km/h	17,9 seg.
Cilindros	5

E4 Inglaterra



ROVER-TURBO-CANHAM

Km/h	207
kW/HP	147/200
RPM	5200
cm3	3572
Acel. 0-100 Km/h	7,9 seg
Cilindros	8

F1 Alemania



AUDI-QUATTRO-TURBO

Km/h	222
kW/HP	147/200
RPM	5500
cm^3	2144
Acel. 0-100 Km/h	7,1 seg.
Cilindros	5

F2 Francia



PEUGEOT 604-GRD-TURBO

Km/h	158
kW/HP	59/80
RPM	4150
cm^3	2304
Acel. 0-100 Km/h	17,5 seg.
Cilindros	4

F3 Francia



PEUGEOT 505-SRD-TURBO

Km/h	160
kW/HP	53,5/73
RPM	4150
cm^3	2304
Acel. 0-100 Km/h	16,8 seg.
Cilindros	4

F4 Japón



MITSUBISHI GALANT-TURBO-DIESEL

Km/h	155
kW/HP	62/84
RPM	4200
cm^3	2347
Acel. 0-100 Km/h	12,3 seg.
Cilindros	4

G1 Japón



MAZDA 626

Km/h	162
kW/HP	66/90
RPM	4800
cm^3	1970
Acel. 0-100 Km/h	12,8 seg.
Cilindros	4

G2 Suecia



VOLVO 245-TURBO

Km/h	190
kW/HP	114/155
RPM	5500
cm^3	2127
Acel. 0-100 Km/h	9 seg.
Cilindros	4

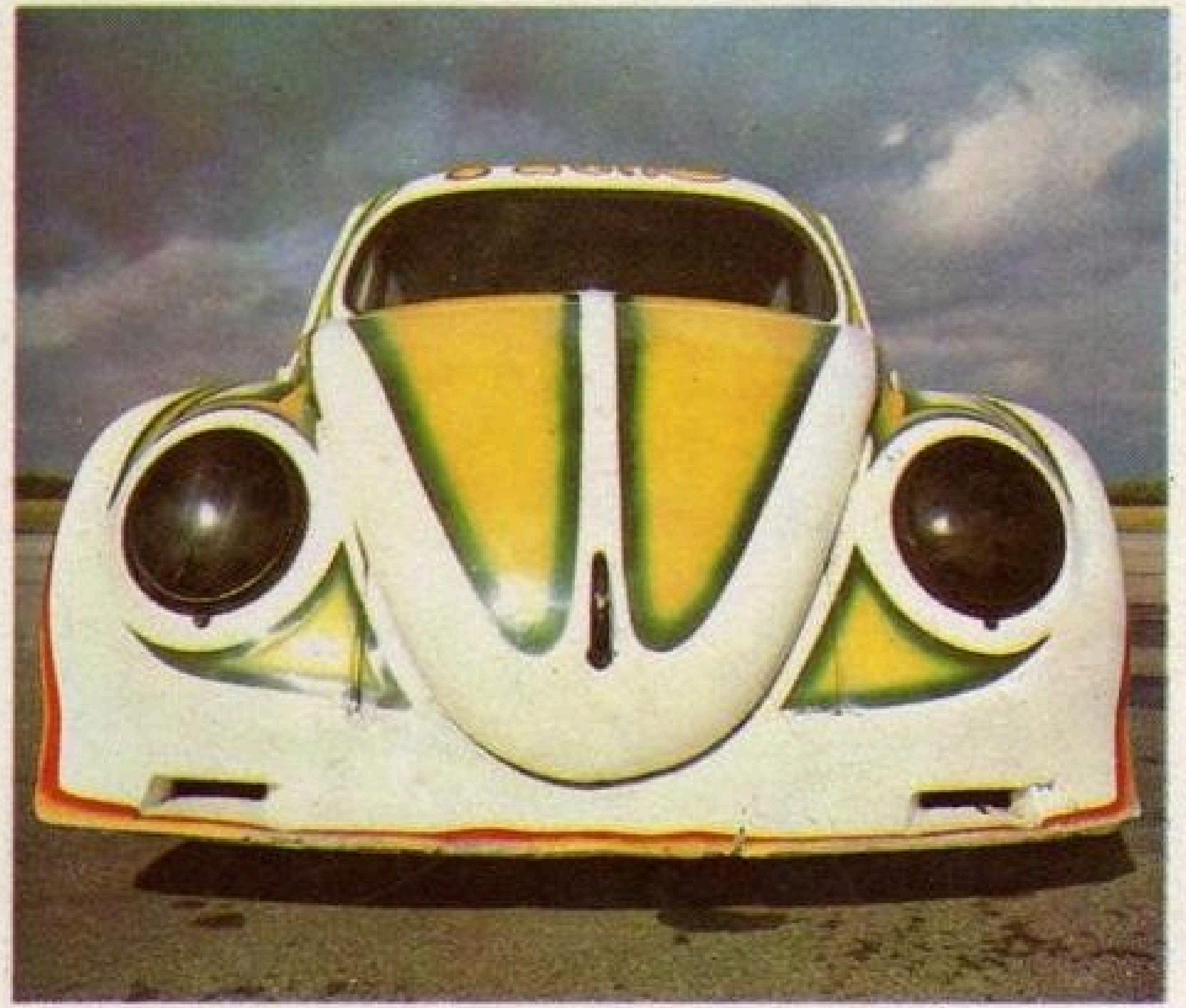
G3 Alemania



VOLKSWAGEN GOLF-GTD

Km/h	155
kW/HP	51,5/70
RPM	4500
cm^3	1588
Acel. 0-100 Km/h	13,5 seg.
Cilindros	4

G4 Alemania



VW FUCHS-TURBO

Km/h	200
kW/HP	137/185
RPM	6100
cm^3	1980
Acel. 0-100 Km/h	7 seg.
Cilindros	4

H1 Alemania



VOLKSWAGEN HARTMANN-GTD

Km/h	215
kW/HP	122/165
RPM	6200
cm^3	1800
Acel. 0-100 Km/h	7,6 seg.
Cilindros	4

H2 Suecia



SAAB 900-TURBO

Km/h	195
kW/HP	107/145
RPM	5000
cm^3	1985
Acel. 0-100 Km/h	9 seg.
Cilindros	4

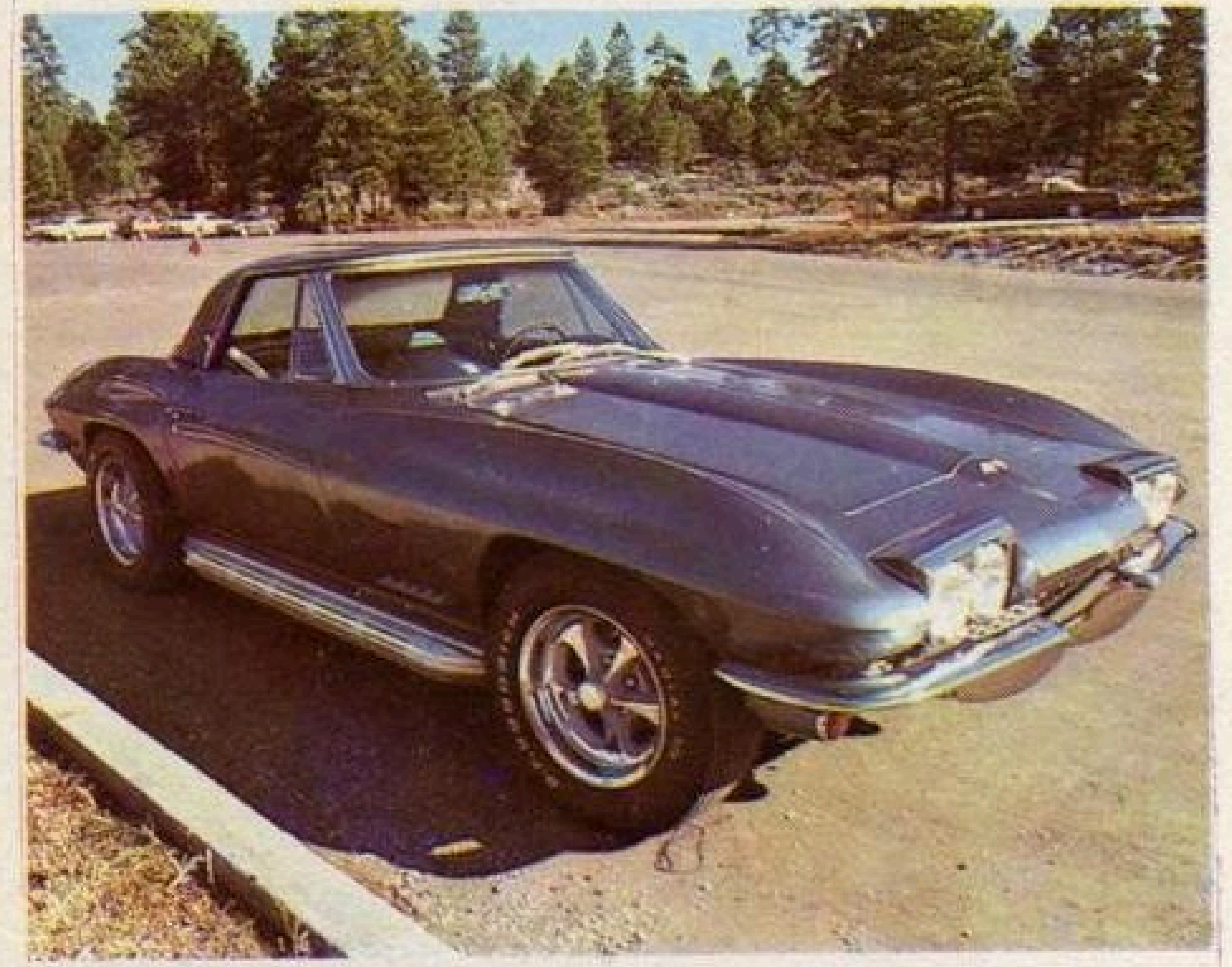
H3 Francia



RENAULT 5-ALPINE-TURBO

Km/h	185
kW/HP	81/110
RPM	6000
cm^3	1397
Acel. 0-100 Km/h	9,1 seg.
Cilindros	4

H4 Estados Unidos



CHEVROLET CORVETTE-TURBO

Km/h	205
kW/HP	280/380
RPM	5400
cm^3	7260
Acel. 0-100 Km/h	6,8 seg.
Cilindros	8

"JUEGO DEL MATCH" REGLAMENTO

CON TARJETA ROJA Y TARJETA AMARILLA

El objetivo del juego es ganar todos los naipes. Pueden participar dos o más jugadores. El mazo de 34 naipes se reparte totalmente, naipe por naipe, en el sentido de las agujas del reloj, por un jugador elegido por sorteo. Cada participante apila los naipes sin mirarlos y toma en su mano la pila, una vez finalizado el reparto. De esta manera cada jugador puede ver solamente el naipe superior de su pila, ningún otro jugador deberá ver esta carta. El juego es iniciado por el participante que recibió el primer naipe; Quien elije a su criterio la mejor característica técnica (HP, KM/H, RPM, etc) descripta en su naipe superior y debe cantarla en voz alta; a continuación cada participante deberá "cantar" la suya. El participante que posea la mayor cifra, gana la carta superior de cada uno de sus oponentes y las coloca junto con las suyas, debajo de su pila. El jugador que ganó la mano es quien elige la característica técnica de la próxima mano; continuando con idéntica mecánica de juego. Puede que se produzca un empate entre las características técnicas de dos o más jugadores, en ese caso todos los jugadores colocan sus naipes superiores sobre la mesa y solamente los participantes que hubieran empatado, competirán entre ellos, no pudiendo jugar en esa mano los perdedores. El participante que recibió el primer naipe de esa mano, (entre los que empataron), elige una característica técnica de su siguiente naipe y la "canta", quien tenga la cifra mayor, ganará las cartas superiores que están jugando en la mano, más las que quedaron sobre la mesa. El jugador que se ha quedado sin cartas, es eliminado del juego. El "MATCH" se termina cuando uno de los participantes gana todos los naipes.

TARJETA AMARILLA Y ROJA

Quien tenga la tarjeta amarilla como naipe superior (en cualquier mano del juego) recibirá de los demás jugadores la carta superior de cada uno de ellos. Quien tenga la tarjeta roja recibirá las dos últimas cartas de la pila de cada uno de sus competidores. Las tarjetas amarillas y rojas se usan una sola vez en el juego y se dejan a un lado una vez que han salido.

JUEGO DEL "4" REGLAMENTO

El objetivo del juego es formar y "bajar" sobre la mesa la mayor cantidad posible de "cuartetos" (conjunto de "4" cartas). Pueden competir tres o más participantes. Un jugador elegido al azar debe repartir totalmente el mazo compuesto de 32 naipes, entre todos los participantes, de izquierda a derecha. El mazo está integrado por 8 "cuartetos", identificados por una letra, de "4" naipes cada uno. Ej. A1-A2-A3 y A4. El juego se desarrolla de la siguiente manera: comienza el jugador que recibió el primer naipe. Este, luego de observar su juego, solicita en voz alta, a cualquiera de sus competidores, la carta que necesita para completar un "cuarteto" nombrándola por letra y número. Ejemplo: si tiene A1 y A2 puede pedir A3 ó A4 para tratar de completar su "Cuarteto". Si el jugador a quien le es solicitada la carta casualmente la posee, deberá entregarla al que se la pidió y éste podrá seguir pidiendo, a quien desee, las cartas que necesite, hasta el momento en que el jugador a quien le fue pedida una determinada carta no la posea. En ese momento el derecho de pedir pasa a ese jugador. Aquéllos que durante el juego formen "cuartetos", deberán "bajarlos" sobre la mesa. Y aquellos jugadores que se queden sin cartas en sus manos, hayan o no formado "cuartetos", quedarán fuera del juego hasta el final, donde se establecerá quién ha "bajado" mayor número de "cuartetos" para decidir el ganador del juego.